
Jeu de cartes et d'aventure
pour 2 joueurs
Hero
IMMORTAL KING
L'antre de la folie
RÈGLES DU JEU

Une inquiétante et dérangeante présence est apparue dans le donjon... Le bullœil en a fait son antre. Tapi dans son domaine, il surveille et dirige ses horribles serviteurs dans d'obscures besognes. Pourtant un rassemblement de mystérieux personnages compte mettre un terme aux agissements de la créature qui gouverne l'antre de la folie.



Contenu

- 4 cartes aventurier ;
- 7 cartes équipement ;
- 48 cartes donjon ;
- 1 carte monstre final ;
- 1 dé à 6 faces ;
- 1 dé à 10 faces ;
- 4 jetons de Mana (●) ;
- 4 jetons de Ténacité (●) ;
- 10 jetons de Courage (●) ;
- 10 jetons de Peur (●).



But du Jeu

Le joueur qui dirige le groupe d'aventuriers doit combattre et vaincre le monstre final du donjon. Le joueur qui dirige le donjon doit mettre en déroute ou bloquer le groupe d'aventuriers afin qu'il n'atteigne pas son but.



Description du matériel

Carte aventurier

Chaque carte aventurier comporte 6 informations : son nom (1), son type (2) et son genre (3), qui sont des mots-clés utilisés par d'autres

cartes, un don (4) qui fonctionne de façon permanente, un pouvoir temporaire (5) dont l'utilisation nécessite une dépense de Mana et un pouvoir ultime (6) qui ne peut être utilisé qu'à de très rares occasions.



Utilisation des dons et des pouvoirs

Chaque aventurier possède un don et deux pouvoirs. Son don est une capacité permanente. Pour utiliser son pouvoir temporaire, un aventurier doit dépenser son jeton de Mana. Un personnage ne peut utiliser son pouvoir ultime que durant une phase d'équipement du tour. Pour ce faire, il doit dépenser une ou plusieurs cartes donjon préalablement gagnées par le joueur aventurier (voir page 10). Le nombre et le type de cartes nécessaires dépendent du nombre d'aventuriers présents dans le groupe. Si le groupe comporte 1 seul personnage, il devra dépenser , si le groupe comporte 2 personnages, il devra dépenser et ainsi de suite...

Il existe 4 types d'aventuriers : les guerriers, les prêtres, les roublards et les sorciers.

Carte équipement

Chaque carte équipement comporte 2 informations : son nom (1) et ses effets (2) en termes de jeu.



Utilisation des cartes équipement

Il existe 3 types de cartes équipement : les potions, les objets et les quêtes.
Révéler une carte équipement (et donc en déclencher les effets) peut nécessiter la dépense d'une ou plusieurs cartes donjon préalablement gagnées par le joueur aventurier (voir page 10). Le nombre et le type de cartes nécessaires sont indiqués sur chaque carte équipement sous la forme d'icônes similaires à celles que l'on trouve sur les cartes donjon.

Les potions

Elles ne peuvent être utilisées qu'une seule fois (elles sont défaussées après avoir été révélées). Elles peuvent être révélées et utilisées à tout moment.

Les objets (armes et armures)

Une fois révélée, la carte équipement est placée face visible à côté des cartes aventurier et ses effets sont permanents. Les objets ne peuvent être révélés que durant une phase d'équipement.

Les quêtes

Une fois révélée, la carte équipement est placée face visible et son effet est résolu. Par la suite, le joueur aventurier pourra en déclencher les effets à nouveau en payant le nombre de cartes donjon indiquées. Il n'y a aucune limite au nombre de fois qu'une quête peut être déclenchée au cours d'une partie. Une quête ne peut être révélée et utilisée que durant une phase d'équipement.

Carte donjon

Chaque carte donjon comporte 6 informations : son nom (1), son type (2), sa famille (3), sa Puissance (4), ses capacités spéciales éventuelles (5) et, dans certains cas, son icône de Mana (6).



Il existe 4 types de cartes donjon : les vertes, les jaunes, les bleues et les rouges.

Il existe 6 familles de cartes donjon : les démons, les morts-vivants, les dragons, les Peaux-Vertes, les bullœils et les pièges. On ne trouve des bullœils que dans l'antre de la folie. On ne trouve pas de piège dans le repaire de la liche.

Carte monstre final

La carte du monstre final comporte 4 informations : son nom (1), sa famille (2), sa Puissance (3) et une capacité spéciale (4).



Préparation de la partie

Un joueur va diriger une équipe d'aventuriers. On le nomme dans les règles qui suivent le joueur aventurier. L'autre va diriger le donjon, ses pièges, ses créatures et son monstre final. On le nomme le maître du donjon.

- Dans un premier temps, le joueur aventurier doit choisir les personnages avec lesquels il va affronter le donjon. Il doit choisir entre 1 et 4 personnages. Il place devant lui, face visible, les cartes aventurier correspondantes. Une fois ce choix effectué, il pourra ajouter entre 1 et 4 cartes équipement en sachant qu'au total, son groupe devra être constitué de 5 cartes (ni plus, ni moins). Les cartes équipement choisies sont placées face cachée sur la table. Le joueur aventurier peut les regarder quand il le désire, mais ne les révèlera que lorsqu'il les utilisera.

- Le maître du donjon mélange les 48 cartes donjon et forme 3 paquets face cachée au milieu de la table. Chaque paquet doit comporter 16 cartes. Ces trois paquets représentent les trois couloirs que les aventuriers devront emprunter pour parvenir à leur but. Aucun joueur ne peut en prendre connaissance. Il place la carte monstre final face visible devant lui.
- On distribue ensuite les jetons de départ : le maître du donjon commence la partie avec 1 jeton de Peur par personnage présent dans l'équipe du joueur aventurier. Le joueur aventurier commence la partie avec 5 jetons de Courage devant lui et 1 jeton de Mana sur chacune de ses cartes aventurier.
- Pour finir, le maître du donjon retourne face visible la carte du dessus de chacun de ses paquets de cartes donjon. Ce sont les trois premières rencontres auxquelles les aventuriers pourront être confrontés. Ces 3 cartes sont placées respectivement devant les 3 paquets symbolisant le chemin gardé (voir schéma ci-dessous).



Déroulement d'un tour de jeu

Le principe du jeu est simple : à chaque tour, le groupe d'aventuriers va tenter de vaincre une des 3 rencontres placées devant lui par le maître du donjon. Généralement, cela implique un jet de dé. Lorsque les cartes donjon sont vaincues, le joueur aventurier les garde près de lui afin de déclencher par la suite les effets de ses équipements et/ou de ses pouvoirs ultimes. Au fur et à mesure de la partie, les trois tas de cartes vont diminuer. Dès qu'un des tas est entièrement vide, la voie est libre et le groupe d'aventuriers peut tenter de tuer le monstre final du donjon. Si le groupe est démoralisé avant que cela n'arrive (c'est-à-dire s'il ne possède plus aucun jeton de Courage), le joueur aventurier a perdu la partie.

Généralement, lorsque le joueur aventurier essaye de vaincre une carte donjon, il lance 1d6 et tente d'obtenir un résultat supérieur ou égal à la Puissance de la carte donjon. Mais comme vous le verrez par la suite, tout n'est pas aussi simple puisque tous les personnages possèdent des dons et des pouvoirs qui modifient cette règle élémentaire.

La partie est divisée en un nombre indéterminé de tours. À chaque tour, on doit effectuer les trois phases détaillées ci-dessous.

Phase de construction

Le maître du donjon regarde la carte donjon du dessus de chacun de ses 3 paquets. Il peut ensuite choisir d'en intervertir deux sur les trois.

Gestion des jetons de Mana

Pour utiliser son pouvoir temporaire, un aventurier doit défausser son jeton de Mana. Pour le regagner, son groupe doit généralement combattre et vaincre une carte donjon dotée d'une icône de Mana. Chaque carte donjon ainsi marquée ne rapporte qu'un seul jeton de Mana quand elle est vaincue. Un aventurier ne peut jamais posséder plus d'un jeton de Mana. Les jetons de Mana ne sont pas transférables d'un aventurier à un autre.



Attention : on intervertit les paquets entiers et pas seulement les cartes regardées ! Si un couloir est vide (plus de cartes), on ne peut intervertir que les paquets des deux autres.



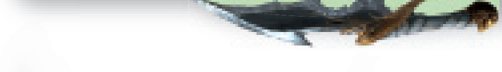
Phase d'équipement

Durant cette phase, le joueur aventurier peut révéler ses cartes équipement. Les personnages peuvent aussi utiliser leurs pouvoirs ultimes. Dans tous les cas, le coût d'activation de toutes ces actions doit être réglé en défaussant des cartes donjon portant les symboles correspondants (voir page 4).

Sauf précisions contraires, les cartes donjon éliminées pendant cette phase via une quête ou un pouvoir ultime sont gérées comme celles éliminées durant la phase de combat.

Gestion des jetons de Courage

Chaque groupe d'aventuriers possède au début de la partie 5 jetons de Courage. Chaque fois que le groupe perd un combat, il perd un jeton de Courage. Lorsque le joueur aventurier ne possède plus aucun jeton de Courage, son groupe est totalement démoralisé et il a perdu la partie. On ne peut pas posséder plus de 10 jetons de Courage.



Phase de combat

Le groupe d'aventuriers choisit un couloir et tente de vaincre la rencontre ainsi déterminée. Si la carte correspondant à ce couloir est face visible, le joueur aventurier sait déjà à qui il a affaire. Si ce n'est pas le cas, le maître du donjon retourne la carte face visible au début du combat.

Tous les aventuriers combattent en même temps et avec un seul jet de dé la rencontre ainsi dévoilée. À moins qu'une règle spéciale ne précise le contraire, le combat est résolu en jetant 1d6.

Les personnages peuvent utiliser leurs dons, leurs armes et armures déjà révélés, les pouvoirs temporaires (en dépensant leur Mana) et d'éventuelles potions avant ou après avoir jeté le dé. On ne peut pas révéler d'objets, déclencher de pouvoir ultime ou utiliser des quêtes durant cette phase.

Si le résultat obtenu est supérieur ou égal à la Puissance de la carte donjon, cette dernière est vaincue et le joueur aventurier la conserve près de lui. Il pourra la dépenser ultérieurement pour payer le coût d'une quête, d'un objet ou d'un

Gestion des jetons de Peur

Le maître du donjon commence la partie avec autant de jetons de Peur qu'il y a d'aventuriers dans le groupe. Il en gagne ensuite selon le barème suivant :

Chaque fois que le joueur aventurier perd un jeton de Courage, il gagne un jeton de Peur.

Chaque fois que le joueur aventurier obtient un « 1 » sur un dé, il gagne un jeton de Peur.

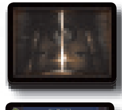
Le maître du donjon peut dépenser des jetons de Peur dans les trois situations suivantes :

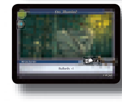
- **Embuscade :** lorsqu'une nouvelle carte donjon est placée devant le joueur aventurier (après l'élimination de la précédente), le maître du donjon peut choisir de la placer face cachée en dépensant **1 jeton de Peur**. Utilisable uniquement durant la phase de combat.
- **Ténacité :** lorsqu'une nouvelle carte donjon représentant un monstre (pas un piège !) est placée devant le joueur aventurier (après l'élimination de la précédente), le maître du donjon peut choisir de placer dessus 1 jeton de Ténacité en dépensant **2 jetons de Peur**. Utilisable uniquement durant la phase de combat. Un jeton de Ténacité augmente de 1 la Puissance du monstre sur lequel il est posé. Il est impossible de placer plusieurs jetons de Ténacité sur une même carte.
- **Destin funeste :** le maître du donjon peut dépenser 3 jetons de Peur pour obliger le joueur aventurier à relancer un dé de combat. Il doit le faire avant que le joueur aventurier ne décide d'appliquer un pouvoir à ce jet de dé.

Le maître du donjon peut parfaitement tendre une embuscade et rendre tenace la même carte en dépensant **3 jetons de Peur**.

pouvoir ultime. Le maître du donjon doit ensuite remplacer la carte ainsi vaincue par la carte du dessus du paquet qui se trouve juste derrière. Normalement, la nouvelle carte est placée

face visible, mais le maître du donjon peut utiliser à ce moment précis ses capacités d'embuscade et de ténacité s'il le désire (voir page 11). Si la carte donjon vaincue porte une icône Mana, le joueur aventurier peut placer 1 jeton de Mana sur un de ses personnages.

Si le résultat final obtenu (après modificateurs éventuels) est inférieur à la Puissance de la carte donjon, les personnages doivent reculer pour panser leurs blessures et reprendre des forces. Le joueur aventurier perd immédiatement 1 jeton de Courage et le maître du donjon gagne 1 jeton de Peur. La carte attaquée reste en place (exception : les pièges, voir encadré).



Les pièges sont gérés comme des cartes donjon normales, à une exception près : si les aventuriers ne parviennent pas à obtenir un résultat supérieur ou égal à sa Puissance, une carte de piège est tout de même vaincue et conservée par le joueur aventurier. Toutefois, il perd bel et bien 1 jeton de Courage pour symboliser son échec.
Les monstres et les pièges sont des cartes donjon, mais un effet qui affecte spécifiquement un monstre n'affecte pas un piège et vice-versa. Par contre, un effet qui affecte une carte donjon affecte les deux.



Les Peaux-Vertes

La Puissance des Peaux-Vertes n'est indiquée que dans le cas du jeu en solitaire (ils ont tous une Puissance de 4). Lors d'une partie normale à 2 joueurs, tous les combats contre les Peaux-Vertes se déroulent sous la forme d'une partie de pierre/feuille/ciseaux ( ), le joueur aventurier gagnant tous les ex aequo.



Phase de fin de tour

Durant cette phase, si le joueur aventurier ne possède plus aucun jeton de Courage, la partie est terminée et il a perdu. Si le monstre final vient d'être tué et que le joueur aventurier possède encore au moins 1 jeton de Courage, il a gagné la partie. Dans tous les autres cas, on entame un nouveau tour.

Capacités spéciales des cartes donjon

1d10	la Puissance de cette carte est déterminée à l'aide d'un dé à 10 faces. Chaque fois que la carte est attaquée, on jette le dé à nouveau.
A	lorsque cette lettre est associée à la Puissance d'une carte, on considère qu'elle est égale au nombre d'aventuriers présents dans le groupe.
Bullœils +X	toutes les cartes donjon de la famille bullœils voient leur Puissance augmenter de X lorsque cette carte est face visible.
C	lorsque cette lettre est associée à la Puissance d'une carte, on considère qu'elle est égale au nombre de jetons de Courage possédés par le joueur aventurier au début du combat.
Garde du corps	lorsque cette carte donjon est vaincue, le maître du donjon peut immédiatement placer un jeton de Ténacité sur la carte monstre face visible de son choix (jamais sur un piège).
Hargneux	lorsque cette carte donjon possède un jeton de Ténacité, elle gagne un bonus de Puissance de 2 (au lieu de 1).
Immunité X	cette carte donjon ne peut pas être vaincue si le dé indique un résultat de X. Exemple : Immunité 6 signifie qu'un dé indiquant 6 est toujours un échec pour le groupe d'aventuriers, quels que soient les bonus ou multiplicateurs qu'on peut lui affecter par la suite.
M	lorsque cette lettre est associée à la Puissance d'une carte, on considère qu'elle est égale au

	nombre de jetons de Mana présents dans le groupe des aventuriers au début du combat.
Monstre final	les pouvoirs ultimes ne fonctionnent pas sur un monstre final.
Morts-vivants +X	toutes les cartes donjon de la famille mort-vivant voient leur Puissance augmenter de X lorsque cette carte est face visible.
Némésis X	cette carte possède deux valeurs de Puissance. Si le groupe d'aventuriers comporte un personnage de type X, on prend en compte la valeur de droite. Sinon, on utilise la valeur de gauche.
P	lorsque cette lettre est associée à la Puissance d'une carte, on considère qu'elle est égale au nombre de jetons de Peur possédés par le joueur donjon au début du combat.
Psi	si cette carte est vaincue pendant la phase de combat (et uniquement durant cette phase), le maître du donjon peut défausser un jeton de Mana présent sur un aventurier de son choix.
Suprématie	si le Maître du donjon possède plus de jetons de Peur que le joueur aventurier ne possède de jetons de Courage, cette carte reçoit un bonus de Puissance de 2.
Trésor	une fois cette carte vaincue, elle compte comme possédant tous les symboles de couleur. Elle peut donc être utilisée comme un « joker » pour payer le coût d'un pouvoir ultime, d'une quête ou d'un objet.
Unique	cette capacité concerne uniquement le jeu construit (voir page 18).

Précisions concernant les aventuriers et leur équipement

Vous pouvez parfaitement combiner plusieurs dons, pouvoirs et effets venant d'aventuriers ou équipements différents. Lorsqu'on vous accorde un bonus et un multiplicateur, on prend d'abord en compte le multiplicateur avant d'ajouter le bonus. Notez aussi qu'un jet de combat ne peut être multiplié qu'une seule fois.

Lorsqu'un don, un équipement ou un pouvoir affecte un élément du jeu, c'est toujours le joueur aventurier qui choisit qui est affecté.

Lorsqu'un effet offre un modificateur (exemple : +2 à votre jet de combat), la valeur est ajoutée ou retranchée au résultat du dé.

Votre « collection » est composée de toutes les cartes du jeu Hero I.K. dont vous disposez et qui ne sont pas utilisées dans la partie en cours.

Exemple de combat :

Il est 2h du matin. Fina et Fizzle affrontent l'antre de la folie.

Le donjon possède 2 jetons de Peur. Les aventuriers ont 1 jeton de Courage.

Chaque aventurier possède un jeton de Mana.

Ils affrontent L'Unique. C'est un monstre « rouge » donc Fina n'a pas de bonus contre lui. Le donjon lance le d10 pour définir sa puissance (résultat = 10). On ajoute le nombre de jetons de Peur possédés par le donjon (total = 12).

Il y a 1 démon face visible dans un autre couloir, ce qui donne +1 au dé grâce au don de Fizzle.

- Les aventuriers lancent leur d6, résultat final = 2.
- Le groupe utilise le pouvoir temporaire de Fina et rajoute un d6 au résultat du dé, il lance le d6 et obtient 5.

- Les aventuriers utilisent alors le pouvoir temporaire de Fizzle pour tripler le résultat du dé (pair), le 2 devient alors un 6, auquel on ajoute 5 du pouvoir de Fina et 1 du don de Fizzle. Pour un total final de 12. L'Unique est donc vaincu.
- À noter qu'au moment où les aventuriers utilisent le pouvoir temporaire de Fizzle, le donjon gagne 1 jeton de Peur, il en a donc 3, mais il ne peut pas utiliser son pouvoir pour faire relancer le dé de combat, car les aventuriers, à ce moment précis, lui ont déjà appliqué un modificateur.



Annexe I : le jeu du pierre/feuille/ciseaux

Les deux joueurs font simultanément avec leur main le geste représentant une feuille, une pierre ou des ciseaux. La feuille bat la pierre, mais est battue par les ciseaux. La pierre bat les ciseaux, mais est battue par la feuille et pour finir, les ciseaux battent la feuille, mais sont battus par la pierre. Contre les Peaux-Vertes, en cas d'égalité, c'est le joueur aventurier qui est déclaré vainqueur. Sinon, on rejoue les égalités.



Annexe II : jeu construit

Le donjon que vous venez d'acquérir est prévu pour être parfaitement équilibré avec l'équipe d'aventuriers qui va l'explorer. Néanmoins, en combinant plusieurs boîtes de Hero I.K., vous pouvez créer vos propres donjons ainsi que des équipes d'aventuriers plus pittoresques. On peut aussi combiner plusieurs boîtes identiques.

- **Règles de création de donjon** : le donjon doit comporter exactement 48 cartes, plus un monstre final. Il doit y avoir 12 monstres de chaque couleur, et dans chaque couleur, 6 cartes doivent porter une icône de Mana. Il n'y a aucune autre limitation.

- **Règles de création d'un groupe d'aventuriers** : identique au jeu normal (exactement 5 cartes et au moins 1 aventurier) mais les cartes peuvent être choisies dans toutes les boîtes que vous possédez. Note importante : tous les aventuriers sont uniques (voir ci-dessous).

- **Exception importante :** une carte indiquée comme étant unique ne peut être présente qu'en un seul exemplaire dans un donjon ou dans un groupe d'aventuriers.





Annexe III : jeu en solitaire

Hero I.K. peut aussi être joué en solitaire. La plupart des règles sont identiques, mais personne ne joue le rôle du maître du donjon. En solitaire, le joueur conçoit un groupe d'aventuriers et tente de tuer le monstre final. S'il n'y parvient pas, il a perdu.

Après avoir constitué votre groupe, choisissez un des scénarios présentés ci-après. Les trois scénarios sont de difficulté croissante. Vous pouvez créer d'autres scénarios ou en télécharger sur le site **www.asmodee.com**.

La phase de construction n'existe pas dans le jeu solo.
Lorsqu'une carte donjon est vaincue, elle est remplacée par la suivante dans le tas concerné.
Le donjon commence la partie avec 0 jeton de Peur.
Le donjon ne gagne pas de jeton de Peur lorsque le joueur obtient un 1 sur un dé.
Les Peaux-Vertes ont toutes une Puissance de 4.
Lorsqu'un monstre Hargneux entre en jeu, il reçoit automatiquement un jeton de Ténacité (sans dépense de jeton de Peur).
Lorsqu'un monstre Garde du corps est vaincu, on pose un jeton de Ténacité sur le monstre en jeu qui possède la Puissance la plus faible. En cas d'égalité, on le détermine aléatoirement parmi les plus faibles. Si le plus faible en possède déjà un, on choisit le monstre suivant. S'ils possèdent tous un jeton de Ténacité, il ne se passe rien.

Lorsqu'un monstre Psi est vaincu, le joueur choisit quel aventurier perd un jeton de Mana.
Chaque fois que le donjon gagne un jeton de Peur, on consulte l'échelle du destin de chaque scénario et on applique les effets indiqués. Ces effets sont cumulatifs et permanents.

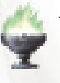




Belle chemise

Scénario facile

Échelle du destin	Événement
1	**Les Peaux-Vertes se mettent en marche.** *Les Peaux-Vertes gagnent un bonus de +1 Puissance.*
2	**L'œil vous surveille.** *Les bullœils gagnent un bonus de +1 Puissance.*
3	**Rien ne se passe.**
4	**Combat mental.** *Les monstres Psi gagnent un bonus de +1 Puissance.*
5	**Rien ne se passe.**
6	**Prouesses technologiques.** *Les pièges gagnent un bonus de +1 Puissance.*
7	**Rien ne se passe.**
8	**Rien ne se passe.**
9	**L'œil vous surveille.** *Les bulloeils gagnent un bonus de +1 Puissance.*
10	**Lens gagne la partie !**



Un, deux, trois, nous irons au bois...

Scénario moyen

Échelle du destin	Événement
1	**Les Peaux-Vertes se mettent en marche.** *Les Peaux-Vertes gagnent un bonus de +1 Puissance.*
2	**L'œil vous surveille.** *Les bullœils gagnent un bonus de +1 Puissance.*
3	**Rien ne se passe.**
4	**Prouesses technologiques.** *Les pièges gagnent un bonus de +1 Puissance.*
5	**Invocation générale.** *Les démons gagnent un bonus de +1 Puissance.*
6	**Rien ne se passe.**
7	**Rien ne se passe.**
8	**L'œil vous surveille.** *Les bullœils gagnent un bonus de +1 Puissance.*
9	**Lens gagne la partie !**





Sombres fous

Scénario difficile

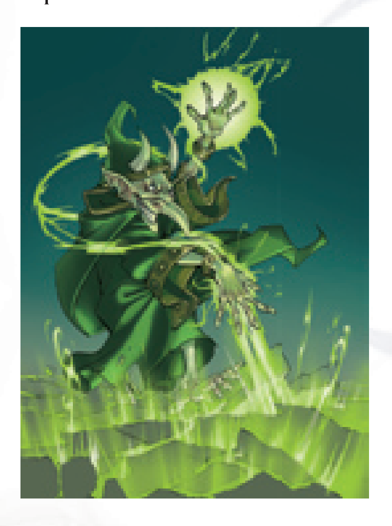
Échelle du destin	Événement
1	**Les Peaux-Vertes se mettent en marche.** *Les Peaux-Vertes gagnent un bonus de +1 Puissance.*
2	**L'œil vous surveille.** *Les bullœils gagnent un bonus de +1 Puissance.*
3	**Prouesses technologiques.** *Les pièges gagnent un bonus de +1 Puissance.*
4	**Rien ne se passe.**
5	**Rien ne se passe.**
6	**Dernier rempart.** *Toutes les cartes gagnent un bonus de +1 Puissance.*
7	**L'œil vous surveille.** *Les bullœils gagnent un bonus de +1 Puissance.*
8	**Lens gagne la partie !**



Remerciements

À Christine et Panda Junior...

Remerciements à Cyrille de Foucaud pour son aide précieuse et nos centaines de parties de test ; Cyril Demaegd, William Attia et Manu Rozoy pour leurs conseils ; Marc, Croc, Philippe et tout le *Staff Asmodée* pour me supporter encore une fois ; Coco pour encore plus de tests ; *The Red Boat* pour l'inspiration ; la *Team Cannes by Night* pour la motivation ; Mr Phal pour sa vision ludique ; la *Team Asmoday*, la *GenCon* et leurs animateurs pour les avant-premières.



L'antre de la folie, un donjon de la gamme *Hero IK*, a été créé par Emmanuel Beltrando, illustré par Bertrand Benoit (cartes) et Stéphane Gantiez (boîte) et édité par Asmodée Éditions.

Imprimé en Belgique par Carta Mundi

www.asmodee.com

Asmodée Éditions
ZAC Le Mérantais, angle rue aux Fleurs / rue des Tilleuls
BP 00037 • 78960 - Voisins Le Bretonneux

